

Immersione rupestre

Vivi l'emozione della preistoria con gli Antichi Camuni!

Comunicato stampa

IMMERSIONE RUPESTRE

Il sito UNESCO della Valle Camonica si racconta con nuovi strumenti immersivi, accessibili e digitali: realtà virtuale, e-commerce territoriale, audioguide multilingue e videoguide in lingua dei segni.

Breno (BS), 28 gennaio 2026

Si è svolta presso la Comunità Montana di Valle Camonica a Breno la conferenza stampa di **presentazione degli strumenti realizzati nell'ambito del progetto "IMMERSIONE RUPESTRE. Vivi l'emozione della preistoria con gli antichi Camuni"**, proposto e sviluppato da Voilà in partnership con **Fondazione Valle dei Segni**, a conclusione della fase di **progettazione e produzione cofinanziata da Unioncamere e Regione Lombardia a valere sul Bando InnovaCultura 2024 – Avviso pubblico per lo sviluppo di progetti innovativi in ambito culturale.**

L'incontro ha rappresentato un momento di **restituzione pubblica delle molteplici azioni realizzate**, segnando l'avvio della nuova fase di **promo-commercializzazione e valorizzazione continuativa dell'Arte Rupestre della Valle Camonica e della Valle dei Segni**, che proseguirà nel tempo grazie all'impegno di Voilà, dei partner istituzionali del Sito UNESCO n. 94 e degli operatori territoriali coinvolti. Il progetto si inserisce in un innovativo percorso di amministrazione condivisa attivato dalla Comunità Montana di Valle Camonica, soggetto capofila del Sito UNESCO, attraverso un Accordo di partenariato speciale pubblico-privato con Voilà, volto a rafforzare la valorizzazione integrata dell'Arte Rupestre e del territorio.

Un nuovo modello di fruizione per il Sito UNESCO 94

Il progetto "IMMERSIONE RUPESTRE. Vivi l'emozione della preistoria con gli antichi camuni" ha visto la **creazione di una nuova esperienza di visita del Sito UNESCO Arte rupestre della Valle Camonica, coinvolgente ed emozionante**, mediante la realizzazione di **servizi integrati di fruizione virtuale immersiva, inclusiva e turistica, promossi e fruibili attraverso una nuova piattaforma e-commerce web collegata al sito ufficiale vallecamonicaunesco.it.**

IMMERSIONE RUPESTRE ha introdotto un **nuovo modello integrato di fruizione culturale contemporanea**, capace di combinare innovazione tecnologica, accessibilità, comunicazione coordinata e valorizzazione turistica del territorio, **per rafforzarne il valore, ampliando il pubblico, migliorando l'esperienza di visita e rendendo il patrimonio più comprensibile, emozionale e accessibile** anche a chi, fino ad oggi, ne rimaneva escluso o marginalmente coinvolto.

Il valore del progetto è stato riconosciuto anche a livello nazionale: a settembre 2025 ha infatti ricevuto il **Premio "Mario Bagnara" per il Turismo Sostenibile**, per il migliore utilizzo sostenibile delle tecnologie per la tutela, valorizzazione e fruizione del patrimonio mondiale.

Gli strumenti realizzati:

Esperienza immersiva in realtà virtuale (VR)

Cuore narrativo ed emozionale del progetto, l'esperienza VR permette di vivere un viaggio evocativo nella preistoria camuna attraverso una narrazione immersiva e multisensoriale.

L'esperienza è **sempre disponibile gratuitamente** presso lo **IAT di Boario Terme** e attualmente (**fino al 15 febbraio 2026, tutti i pomeriggi**) anche presso **Elnòs Shopping a Brescia**, nell'ambito dell'iniziativa "Art for Kids" nel corner dedicato alla Valle Camonica.

Nel corso del 2025, l'esperienza VR è stata inoltre proposta in numerosi contesti ad alta affluenza (eventi, fiere, manifestazioni culturali), riscuotendo un **apprezzamento trasversale**, in particolare tra bambini, famiglie e pubblico non abitualmente interessato alla visita archeologica tout court. A seguito di questo riscontro, enti e scuole del territorio hanno iniziato a richiedere l'esperienza come **strumento educativo e di valorizzazione culturale**, aprendo nuove prospettive di utilizzo e diffusione.

👉 www.immersionerupestre.it/#vr

Audioguide multilingue e videoguide inclusive LIS e ASL

Un avanzamento concreto sul fronte dell'**accessibilità al patrimonio UNESCO**. **Le audioguide multilingue** (italiano, inglese, francese, tedesco) e **le videoguide con interpreti LIS e ASL per gli 8 parchi principali del Sito UNESCO 94 sono liberamente fruibili online sia da remoto che in loco** (senza necessità di scaricare app dedicate), sia attraverso www.immersionerupestre.it che sul sito ufficiale www.vallecamonicaunesco.it dalle sezioni dedicate ai singoli parchi.

A supporto di questi nuovi strumenti di visita, sono online anche le **mappe interattive di ogni parco**, che permettono ai visitatori di orientarsi lungo i percorsi, ma anche di **accedere direttamente ai contenuti multimediali associati a ciascun sito**.

Anche le persone cieche, ipovedenti, sorde e ipoudenti possono accedere ai contenuti dell'Arte Rupestre in modo autonomo, ma **l'esperienza è facilitata e migliorata per tutti i visitatori**.

👉 www.immersionerupestre.it/audioguide-e-videoguide

L'e-commerce territoriale del Sito UNESCO n. 94 e della Valle dei Segni

Immersionerupestre.it rappresenta l'asse portante del progetto:

- è il **primo sistema digitale integrato dedicato al Sito UNESCO n. 94 e al suo territorio**;
- è il **canale unico di vendita online per i parchi rupestri del Sito UNESCO 94**;
- il **primo e unico e-commerce territoriale dedicato al Sito UNESCO n. 94 e alla Valle dei Segni**.

In pochi mesi di attività ha registrato **oltre 26.000 sessioni di visita**, diventando progressivamente un **hub informativo e operativo**, dove trovare:

- **biglietti di ingresso ai parchi rupestri;**
- **esperienze** culturali, enogastronomiche, termali, sportive... abbinate al Sito UNESCO;
- **proposte accessibili** di scoperta del Sito UNESCO;
- **eventi** e itinerari tematici legati ai parchi rupestri.

Ad oggi, più di **50 operatori turistico-ricettivi, culturali e di servizi** hanno scelto di aderire al progetto, promuovendo e vendendo le proprie proposte attraverso la piattaforma.

👉 www.immersionerupestre.it/le-proposte-di-immersione-rupestre

A partire dal periodo Natalizio, le esperienze sono disponibili anche in **versione Gift Card**, pensate come **regalo esperienziale innovativo, sostenibile e legato al territorio**.

👉 www.immersionerupestre.it/regala-unimmersione-rupestre

Una comunicazione ampia, coordinata e misurabile

La **strategia di comunicazione omnichannel** ha avuto un ruolo centrale nel progetto. Le campagne digitali su **Meta e Google Ads** hanno generato **migliaia di clic qualificati (Meta: 1.516.248 impression e 24.028 click; Google: 126.021 impression e 6.069 click)** con una **distribuzione geografica coerente con i principali bacini turistici target** (Lombardia, Veneto, Emilia-Romagna, area metropolitana di Milano).

La partnership con il **Touring Club Italiano** ha garantito una **copertura nazionale di alto profilo**, (viaggiatori culturali, famiglie, turismo slow), con:

- **pagine pubblicitarie** su tre numeri del magazine *Touring*;
- un **pubblicità** su inviaggio.touringclub.it, con **oltre 67.000 visualizzazioni**;
- campagne **banner web** e amplificazione **social** (Post Facebook: 11.848 visualizzazioni; Stories Instagram: 7.494 visualizzazioni).

A queste azioni si sono affiancate **affissioni territoriali, pubblicità su autobus turistici, corner VR brandizzati e una presenza costante sui social network**, dove la figura dello **Sciamano** e la brand identity del progetto stanno diventando elementi sempre più riconoscibili.

Dalla produzione alla promozione: gli obiettivi 2026

Con la conclusione della fase cofinanziata da Regione Lombardia, IMMERSIONE RUPESTRE entra ora nella **fase più strategica: far vivere e crescere nel tempo gli strumenti realizzati**.

Le priorità per il 2026 includono:

- **il consolidamento della piattaforma** come canale di riferimento per la visita e la vendita del Sito UNESCO e del territorio circostante;
- **l'incremento della vendita di esperienze e Gift Card**;
- **l'ampliamento della rete di operatori aderenti**;
- **il coinvolgimento di aziende** interessate a utilizzare le proposte come regali aziendali e strumenti di welfare.

Le dichiarazioni istituzionali

Priscilla Ziliani, Assessore alla Cultura della Comunità Montana di Valle Camonica

«IMMERSIONE RUPESTRE rappresenta un esempio concreto di come innovazione, accessibilità e valorizzazione del patrimonio possano dialogare in modo efficace. Il progetto rafforza il ruolo dell'Arte Rupestre come elemento identitario della Valle Camonica e dimostra come la cultura possa essere motore di sviluppo territoriale.»

Ivan Markus, Presidente Fondazione Valle dei Segni

«Questo progetto contribuisce a rendere il sito UNESCO più comprensibile, inclusivo e vicino alle persone. Gli strumenti realizzati arricchiscono la fruizione del patrimonio e aprono nuove prospettive di coinvolgimento per residenti e visitatori.»

Sergio Bonomelli, Presidente del Gruppo di Coordinamento Istituzionale del Sito UNESCO n. 94

«IMMERSIONE RUPESTRE si inserisce in un percorso di valorizzazione condivisa del sito UNESCO, rafforzando il coordinamento tra istituzioni, operatori e territorio. Un passo importante verso una comunicazione più unitaria ed efficace.»

Elisa Martinelli, Presidente Voilà Società Cooperativa

«La conclusione della fase produttiva del progetto non è un punto di arrivo, ma l'inizio di un lavoro di lungo periodo. Il nostro impegno è far crescere IMMERSIONE RUPESTRE come strumento vivo, accessibile e utile al territorio, capace di portare persone a scoprire davvero l'Arte Rupestre e la Valle dei Segni.»

Contatti e informazioni

👉 Web: www.immersionerupestre.it

✉ Mail: info@immersionerupestre.it

📱 IG: [@immersione_rupestre](https://www.instagram.com/immersione_rupestre)

📘 FB: [@immersione.rupestre](https://www.facebook.com/immersione.rupestre)

Ufficio Stampa | Voilà